

© 2005 Matrix Games и Koios Works, LLC. Авторские права защищены. Matrix Games и логотип Matrix Games являются торговыми марками Matrix Games, а Tin Soldiers: Julius CaesarTM – торговая марка Matrix Games и Koios Works, LLC. Все торговые марки и названия являются собственностью их владельцев, и Matrix Games и Koios Works, LLC не имеют к ним отношения.

1. ВВЕДЕНИЕ……………………………………………………………………3
1.1. ОСНОВЫ ИГРЫ……………………………………………………………3
1.2. УСТАНОВКА………………………………………………………………3
Минимальные системные требования………………………………………3
Удаление игры…………………………………………………………………3
1.3. ОБНОВЛЕНИЯ ПРОДУКТА……………………………………………4
1.4. ИГРОВЫЕ ФОРУМЫ………………………………………………………4
1.5. ПРЕДЫСТОРИЯ……………………………………………………………5
2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ…………………………………………………………5
2.1. КАМПАНИЯ………………………………………………………………..5
Битва……………………………………………………………………………6
Задания…………………………………………………………………………6
Загрузить игру…………………………………………………………………7
Сетевая игра……………………………………………………………………7
Настройки………………………………………………………………………8
Информация…………………………………………………………………...9
Создатели………………………………………………………………………9
Выход…………………………………………………………………………..9
3. КАМПАНИЯ………………………………………………………………..9
3.1. ИНТЕРФЕЙС КАМПАНИИ……………………………………………...10
Игровой экран………………………………………………………………..10
Интерфейс……………………………………………………………………10
3.2. ПРЕСТИЖ И БЕСПОРЯДКИ……………………………………………12
4. ИГРА ……………………………………………………………………………12
4.1. ТУМАН ВОЙНЫ…………………………………………………………13
4.2. ОСНОВНАЯ ФАЗА………………………………………………………13
4.3. ФАЗА РЕАКЦИИ…………………………………………………………14
4.4. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА……………………………………………14
4.5. ПРИКАЗЫ…………………………………………………………………14
Направление и движение……………………………………………………15
4.6. БИТВА……………………………………………………………………...16
Рукопашный бой……………………………………………………………..16
Стрельба……………………………………………………………………...17
Военачальники………………………………………………………………17
4.7. ПОКАЗАТЕЛИ ВОЙСК…………………………………………………..17
4.8. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КАРТЫ…………………………………………….18
4.9. ПОБЕДА……………………………………………………………………19
Задания………………………………………………………………………..20
5. ИНТЕРФЕЙС КАМПАНИИ……………………………………………21
5.1. УПРАВЛЕНИЕ АРМИЕЙ………………………………………………...21
5.2. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КАРТЫ…………………………………………….22
5.3. КАЗНА……………………………………………………………………..22
5.4. ДИСЛОКАЦИЯ ВОЙСК………………………………………………….22
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ…………………………………………23
ПРИЛОЖЕНИЯ…………………………………………………………...25
СОЗДАТЕЛИ……………………………………………………………………27

1.0 ВВЕДЕНИЕ

1.1 ОСНОВЫ ИГРЫ

Tin Soldiers: Julius Caesar™ – уникальная игра, которая вместо счетчиков и гексов обычных варгеймов строится на принципах настольных варгеймов. Игроки маневрируют группами войск на трехмерном поле боя, напоминающем диораму, смоделированную на столе. Tin Soldiers: Julius Caesar™ дает вам возможность стать на время Юлием Цезарем и попробовать повторить достижения великого тактика в многочисленных битвах!

1.2. УСТАНОВКА

Убедитесь, что ваша система соответствует минимальным требованиям, приведенным ниже. Чтобы установить игру, поместите компакт-диск Tin Soldiers: Julius Caesar™ в ваш привод для чтения компакт-дисков. Если у вас отключен автозапуск или вы устанавливаете игру из скачанного архива, дважды щелкните файл архива инсталляции, а потом дважды щелкните файл, который находится в архиве. После этого следуйте подсказкам на экране, чтобы закончить установку игры.

Минимальные системные требования

ОС:	Windows 98/Me/2000/XP
Процессор:	Pentium II 550 МГц, AMD K6-3 500
Оперативная память:	128 Мб (256 Мб для XP)
Видеокарта:	64 Мб, совместимая с DirectX 9.0B
Звуковая карта:	Совместимая с DirectX 9.0B
CD-ROM:	8X
Место на диске:	1 Гб
Версия DirectX:	DirectX 9.0B (поставляется с игрой)
.NET Framework:	1.1 .NET Framework (поставляется с игрой)

Игре требуется установленный DirectX 9.0B или более поздняя его версия. Ей также требуется Microsoft .NET Framework 1.1 или выше. Во время установки есть возможность установить DirectX и .NET Framework. Пожалуйста, убедитесь, что для вашей видеокарты установлены самые последние драйверы от производителей.

Удаление игры

Удалить игру вы можете с помощью опции «Установка и удаление программ» на «Панели управления».

1.3 ОБНОВЛЕНИЯ ПРОДУКТА

С целью поддержки своего продукта Matrix Games выпускает обновления, содержащие новые возможности, улучшения и исправления выявленных проблем. Вы можете всегда быть в курсе этих обновлений, если зарегистрируете аккаунт Matrix Games Member. После собственной регистрации, вы можете зарегистрировать ваш продукт, произведенный Matrix Games, чтобы получить доступ к этим важным игровым материалам. Для этого вы должны выполнить всего два следующих шага:

- **Зарегистрировать аккаунт Matrix Games Member** – ЭТО ОДНОРАЗОВАЯ ПРОЦЕДУРА; как только вы зарегистрируетесь, вы будете занесены в систему. Зайдите на www.matrixgames.com и щелкните по гиперссылке «Members» в верхней части экрана. В новом окне выберите **«Register NOW»** и следуйте инструкциям на экране. Когда закончите, щелкните по кнопке **«Please Create My New Account»**, вы получите по электронной почте подтверждение вашей регистрации.

- **Зарегистрировать новую покупку** – зарегистрировав аккаунт Matrix Games Member, вы можете регистрировать в нем любые купленные вами игры от Matrix Games. Для этого загрузите ваш аккаунт на сайте Matrix Games (www.matrixgames.com) и выберите «Register Game» в верхней части экрана, чтобы зарегистрировать игру Matrix Games.

После регистрации игры в секции "Members", выбрав "My games", вы увидите список зарегистрированных вами игр, если щелкните **«My Games»**. Каждое название – это гиперссылка, щелкнув по которой вы перейдете на страницу информации об игре (включая последние новости об этой игре). В этом списке есть также гиперссылка **«Downloads»**, по которой вы перейдете на страницу с последними файлами, включая патчи для конкретной игры.
Помните, что один раз зарегистрировав аккаунт Matrix Games Member, вам не нужно регистрироваться снова – с этого момента вы вольны регистрировать любой купленный вами продукт Matrix Games. Наслаждайтесь играми!

1.4 ИГРОВЫЕ ФОРУМЫ

Мы также поддерживаем игровые форумы на сайте Matrix Games. Для каждой игры создан свой отдельный форум, предназначенный для общения дизайнеров, разработчиков и игроков. Если у вас возникла проблема, есть вопросы или возникла идея, как игру можно сделать лучше, напишите об этом. Зайдите на http://www.matrixgames.com и щелкните по гиперссылке **«Forums»**.

1.5 ПРЕДЫСТОРИЯ

В 62 году до нашей эры, в возрасте тридцати семи лет Цезарь был назначен «претором», это звание примерно соответствует современному генерал-майору. По римским стандартам это было достаточно позднее назначение на генеральскую должность, и Цезарю не терпелось оставить свой след в истории. Он часто заявлял, что в его возрасте Александра уже покорил целый мир.

Годом спустя Цезарь стал губернатором провинции Бактика, расположенной на территории современной Испании. За это время он создал и обучил новый легион, Десятый, который стал его любимым легионом и самым преданным ему во время войн Цезаря.

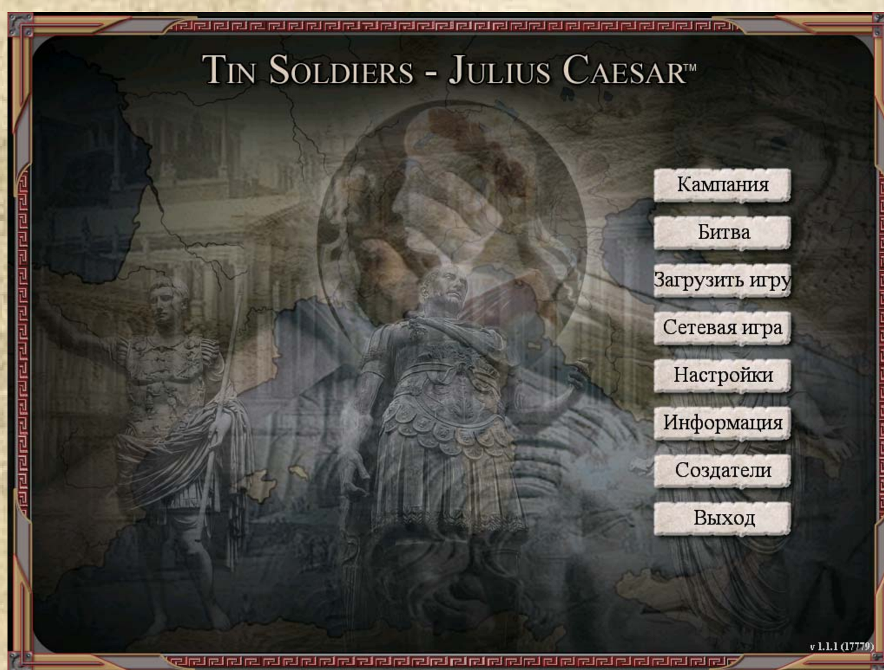
Цезарь не терял времени понапрасну и в течение нескольких месяцев подчинил всю территорию современной Португалии и заставил местные племена признать власть Рима. Во время кампании молодые рекруты Десятого легиона закалились в боях, превратившись в настоящие машины для убийства.

В 59 году до н. э. только что вернувшийся из Испании Цезарь был поставлен Сенатом перед выбором: или его армия торжественно входит в Рим, а он сам удостаивается «триумфа» (наивысшей почести для римского военачальника), или же он получает консульство в Галлии. «Власть превыше славы» – таковы были принципы Цезаря. Он выбрал консульство и повел армию в Галлию.

Теперь у вас есть возможность принять командование войсками Юлия Цезаря и повторить его завоевания. Что ждет вас и Рим – слава или горечь поражения?

2.0 ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В главном меню вы можете начать новую кампанию, начать одиночную битву, загрузить существующую игру, начать игру по сети, изменить настройки игры, прочесть файл с последней информацией по игре, посмотреть имена тех, кто создавал эту игру, или выйти из игры.



2.1 КАМПАНИЯ

Начиная кампанию, игрок выбирает уровень сложности (легко, нормально или тяжело). Уровень сложности невозможно поменять во время кампании. Затем нажмите «Старт», чтобы начать кампанию, или «Назад», чтобы вернуться в главное меню.



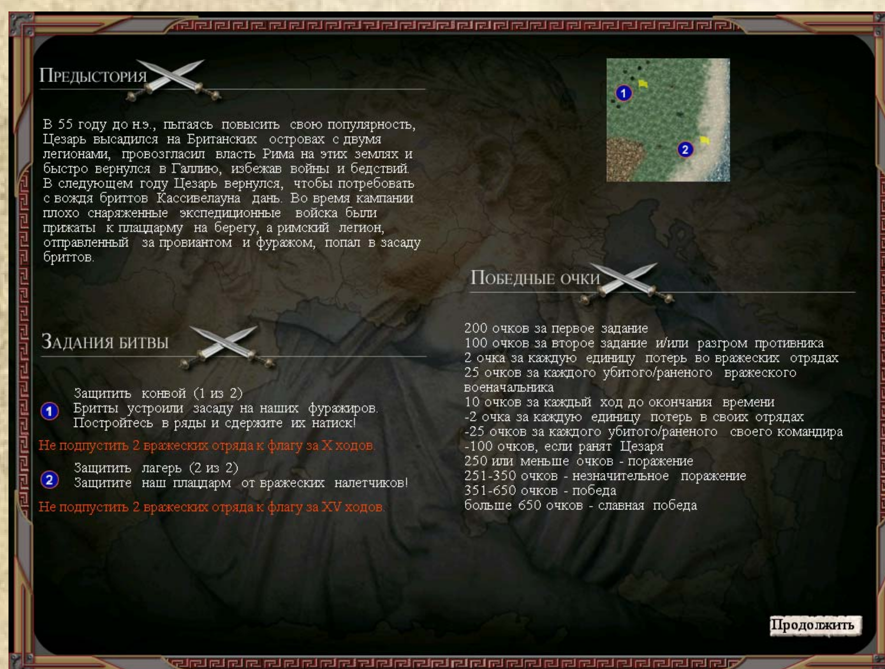
Кампания состоит из трех основных частей. Сначала Цезарь должен покорить Галлию и завоевать авторитет в Сенате. Игрок может проходить исторические битвы в Галлии в любом порядке. Потом, когда Цезарь прославится своими победами, вся Галлия восстанет, и Цезарю придется сражаться в битве при Алезии. И наконец, после падения Алезии, начнется гражданская война, и Цезарь должен будет покорить римские земли и установить свою диктатуру. Как и во время Галльской кампании, во время гражданской войны Цезарь может проводить битвы в любом порядке.

Битва

Игрок может играть любую битву в отдельности. Однако мы рекомендуем вам сначала пройти кампанию, чтобы вы прониклись духом великих походов Юлия Цезаря.

Задания

Каждому сценарию предшествует экран обзора сценария, представленный ниже.



На нем вы можете видеть общий статус битвы, включая ее предпосылки, карту, задания и победные очки, которые вы можете заработать (или потерять). Новое задание появляется, только если вы выполнили предыдущее. В этом случае вы получите сообщение. Узнать о новом задании можно из игрового меню в экране задания.

Загрузить игру

Вызывает список сохраненных игр. Выберите игру, которую вы хотите загрузить, и нажмите кнопку **«Загрузить»**. Здесь же вы можете удалить старые или ненужные сохраненные игры.



В начале каждого хода игра автоматически сохраняется под именем «Autosave». Название файла автосохранения в кампании – «Autosave»; в отдельных битвах оно комбинируется из названия битвы и слова «Autosave» (например, «NerviiAutosave»).

Сетевая игра

Вы можете играть друг против друга по сетевому IP-соединению. Следующая иллюстрация демонстрирует настройку необходимых компонентов сетевой игры:



Один из игроков должен быть сервером игры (хостом), для этого он выбирает кнопку **«Сервер»** или **«Загрузить»**. Кнопка загрузки – для того, чтобы стать сервером сохраненной игры, а кнопка **«Сервер»** – для того, чтобы начать новую игру в качестве сервера. В новой игре сервер выбирает сценарий и стороны игроков. Сохраненная игра сама определяет сценарий и стороны, сохраненные в последний раз. Как только сервер создаст игру, второй игрок может присоединиться к игре, набрав IP-адрес сервер и нажав кнопку **«Соединение»**. После этого сервер может начать игру, нажав кнопку **«Запуск»** или отменить сессию, нажав кнопку **«Выйти»**.

Игроки могут ввести свои прозвища в окне **«Имя игрока»** над окном чата. Ожидая старта, вы можете переговариваться, для этого вводите сообщения в окно чата и отсылайте его кнопкой **«Послать»**.
После того как игра запустится, вы будете играть так же, как в одиночной игре, со следующими особенностями:

- Все победные очки базируются на стороне Цезаря – оппонент выигрывает, не дав одержать Цезарю победу.
- Оба игрока должны нажать **«Играть»** перед началом каждой фазы. Чтобы отдать приказы, каждому игроку отводится определенное время (по умолчанию 10 минут). Счетчик времени показан в верхней части экрана. Если время вышло до того, как игрок нажал **«Играть»**, все войска, не получившие приказа, займут оборону. Обратите внимание, что если ни один из игроков не отдал приказов на реакцию или дополнительных приказов, игра выполнит весь ход, не становясь на паузу (как и в одиночной игре).

Файрволлы и система защиты от вирусов закрывают прямое IP-соединение. Они должны быть либо отключены, либо ‘открыты’, разрешая прямое IP-соединение.

Настройки

Позволяет настроить звуковые эффекты и громкость музыки. Нажмите + или – ползунков **«Громкость музыки»** и **«Громкость эффектов»**, чтобы настроить уровень громкости для музыки и звука. Для опции **«Подсказки»** выберите **«Вкл»** или **«Выкл»**. Если подсказки включены, то, подведя курсор мыши к объекту и задержав его на секунду-другую, вы получите подсказку о назначении этого объекта.



Опция **«Эффекты теней»** включает/выключает тени в игре. Мы рекомендуем отключать тени на машинах, у которых меньше 128 Мб видеопамяти, это значительно увеличит производительность старого оборудования.

Информация

Эта кнопка вызывает самый последний игровой файл с информацией о текущей версии и подсказки о разрешении возможных проблем. Кнопками со стрелками можно прокручивать текст, чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку **«Назад».**

Создатели

Список авторов игры.

Выход

Выйти из игры в Windows.

3.0 КАМПАНИЯ

Игра повторяет военные походы Юлия Цезаря во время усмирения Галлии и последовавшей за этим гражданской войны. В перерывах между сражениями игрок создает новые подразделения, восполняет потери, платит наемным солдатам и выбирает следующую битву. Подготовив войска, игрок начинает битву, перейдя в режим битвы.



3.1. ИНТЕРФЕЙС КАМПАНИИ

Интерфейс режима битвы представлен экраном, на котором показан выбранный регион карты, и панелью управления в нижней части экрана.
Основные части интерфейса показаны на картинке вверху.

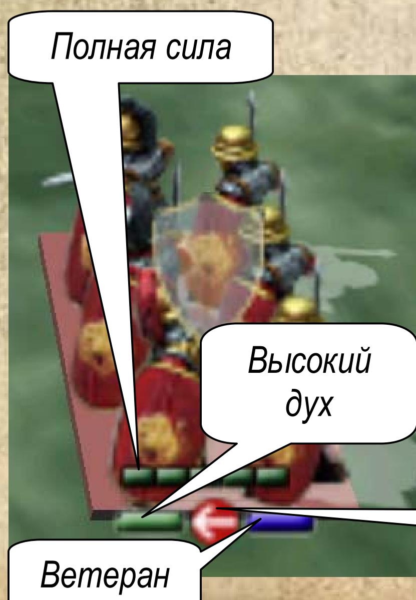
Игровой экран

На игровом экране показана часть карты, на которой сейчас развиваются игровые события. Игрок может перемещать экран либо при помощи клавиш со стрелками на клавиатуре, либо перемещая курсор мыши к краю экрана. Камера масштабируется при помощи колесика мышки или клавиш +/- на цифровой клавиатуре. Вращать камеру можно с помощью клавиш 4 и 6 на цифровой клавиатуре, а с помощью клавиш 3 и 9 – изменять перспективу камеры. Вы можете играть на любом уровне приближения. В верхнем левом углу экрана отображается информация о текущем уровне достижения победы в битве. Вверху в центре расположен индикатор боевого духа (воли к битве) обеих армий. Цезарь красный, противник показан синим. Битва заканчивается, если боевой дух армии падает ниже белой внутренней линии индикатора. В правом верхнем углу показывается информация о текущем ходе/фазе сражения и последний ход в сражении. Если вы не успели достичь поставленных целей или армия противника не бежала с поля боя, сражение закончится на этом ходу.

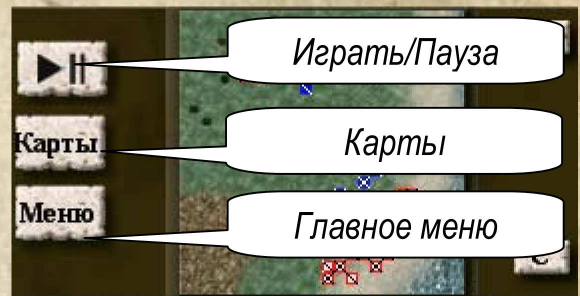
Интерфейс



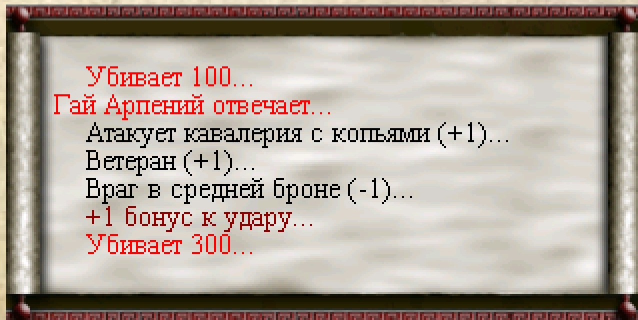
Интерфейс (нижняя часть экрана) предоставляет общую информацию и набор кнопок для управления игрой и отдачи приказов войскам. В правой части расположена миникарта. Щелкните в любой части миникарты, и игровой экран переместится в этот район. Свои войска обозначаются красным, а войска противника – синим цветом. Возле миникарты расположены две маленькие кнопки. Кнопка “B” включает карту высот, проецирующую цифровые обозначения высоты на игровом экране.



Кнопка “C” включает индикаторы статистики для войск. Верхний индикатор показывает количество оставшихся бойцов. Во втором ряду два индикатора. Левый нижний показывает уровень боевого духа: зеленый - высокий боевой дух, желтый - войска дрогнули, красный - низкий боевой дух и черный - паника. Правый нижний показывает уровень обучения (ранг): элита - золотой/желтый, ветераны - синий, воины - голубой, рекруты - серый/белый.



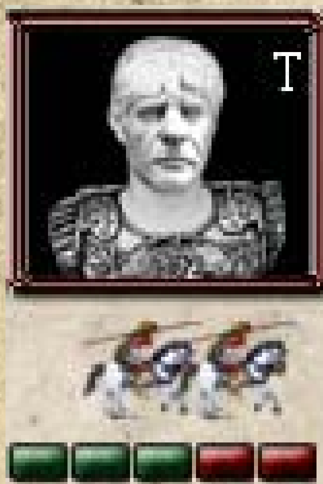
Слева от миникарты расположены еще три кнопки. Первая - кнопка **«Играть/Пауза»**. Этой кнопкой начинается (ставится на паузу) каждая игровая фаза. Следующая кнопка дает доступ к стратегическим картам. Нижняя кнопка – возврат в главное меню.



В центре панели располагается окно сообщений.

Кнопки приказов войскам вынесены в отдельную группу. Приказы, которые подразделение не может выполнять, принимают серый цвет, а текущий приказ подсвечен. Чтобы отдать приказ, нажмите соответствующую кнопку, каждой из них также соответствует горячая клавиша. Кнопки обозначают следующее:





В левой части панели предоставляется подробная информация о выбранном подразделении.

Показаны также бюст командира и его имя. Щелкните по бюсту, чтобы посмотреть краткую информацию о подразделении и его командире. Показаны ключевые атрибуты подразделения: обучение, оружие, броня, боевой дух и инициатива.

Под бюстом находится маленькая иконка, представляющая «здоровье» каждой группы. Легионы имеют до шести групп в подразделении. Небольшие подразделения,

например, пехота, имеет до четырех групп в подразделении. Средние подразделения, например, кавалерия – до двух, а большие, такие как слоны, – одну группу в подразделении. Каждая группа – 500 бойцов. Уничтоженная группа затемняется.



Под иконками групп находится ряд цветных индикаторов. Каждый такой индикатор представляет 100 бойцов самой правой группы подразделения. Все боевые потери относятся к самой правой группе, пока она не будет уничтожена.

Вверху мы видим кавалерийское подразделение из двух групп (что в сумме дает 1000 кавалеристов). Три зеленых и два красных индикатора внизу говорят о том, что крайняя правая группа состоит только из 300 кавалеристов.

3.2 ПРЕСТИЖ И БЕСПОРЯДКИ

В начале Галльской кампании Цезарь, лишь недавно назначенный губернатором, не имеет престижа в Римском Сенате. Чтобы дойти до битвы при Алезии, он должен заработать уважение сенаторов. Юлий Цезарь получает единичку престижа за обычную победу и две единички – за славную победу. За поражение престиж не дается (игрок может либо смириться с поражением, либо переиграть битву).

Как только престиж Цезаря достигает определенного уровня, происходит битва при Алезии. Цезарь должен одержать победу над объединенными армиями галлов, чтобы начать кампанию гражданской войны.

Как только начнется гражданская война, вам необходимо разгромить войска Сената и установить контроль над Римом. Во время гражданской войны игрок становится на одну ступень ближе к установлению полного контроля над Римским государством за каждую одержанную победу и на две ступени – за каждую славную победу. За поражение престиж не начисляется, и игрок может переиграть битву, если не хочет смириться с поражением. Обратите внимание, что игрок может проиграть несколько сражений, но у него все равно остается возможность одержать общую победу в Галлии или в гражданской войне. В свое время Цезарь проиграл битву под Герговией.

4.0 ИГРА

Каждый сценарий представляет одну из битв Юлия Цезаря. Каждый игровой день разделен на пятнадцатиминутные ходы, каждый из которых делится на три пятиминутных фазы: **«Основную фазу»**, **«Фазу реакции»** и **«Дополнительную фазу»**. Игрок отдает каждому подразделению во время командной фазы приказы, которые указывают задание на весь пятнадцатиминутный ход. Затем проходит пять игровых минут, и, в зависимости от обстановки, игрок может отдать новые приказы в фазе реакции войскам, соответствующим этому критерию. Например, игрок может отдать новые приказы стрелковому

подразделению, если за прошедшие пять минут цель вышла из досягаемости их оружия. После того, как игрок отдаст приказы и нажмет **«Играть»**, проходит еще пять минут, и начинается дополнительная фаза. В этой фазе войска, получившие дополнительные приказы, могут получить новые распоряжения. Это представляет ваш тактический резерв хода. После того как будут отданы дополнительные приказы, проходит последние пять минут хода.

4.1 ТУМАН ВОЙНЫ

На карте видны только те вражеские подразделения, которые находятся поблизости от ваших войск. Те участки карты, которые не просматриваются вашими войсками, отмечены синей пунктирной линией. Обратите внимание, что у кавалерии и войск на возвышенностях немного улучшен обзор.



4.2. ОСНОВНАЯ ФАЗА

Во время основной фазы противники отдают приказы всем своим войскам. По умолчанию войска получают приказ «Защита». Приказ, отдаваемый в основной фазе, означает, что игрок хочет от своих войск на протяжении всего хода (всех трех фаз). Отдав все необходимые распоряжения, щелкните по кнопке **«Играть»** на панели, чтобы начать ход.



После этого все войска обеих сторон начнут выполнять данные им приказы. Последовательность выполнения приказов базируется на инициативе войск. Сначала свои основные приказы выполняют подразделения с инициативой '1' (только те приказы, которые относятся к основной фазе), затем войска с инициативой '2' и так далее, пока не походят все войска. Во время выполнения приказов некоторые подразделения могут быть вынуждены прервать свои действия. Например, подразделение, которому был отдан приказ двигаться, может быть атаковано войсками с более высокой инициативой. В этом случае приказ будет отменен.

Вы сможете отдать ему соответствующие приказы в фазе реакции (см. 4.3 ниже).

4.3 ФАЗА РЕАКЦИИ

В определенных ситуациях подразделение может реагировать на события, произошедшие во время исполнения основных приказов. В такой ситуации игрок может отдать им новые приказы. На шанс получения возможности отреагировать на события влияет ранг подразделения и навыки его командира. В следующей таблице приведен список ситуаций, которые могут вызвать реакцию войск, также как частота появления этой реакции (без учета ранга войск и навыков командира).

Подразделение одержало победу в рукопашной, уничтожив противника или обратив его в бегство	Всегда
Движение подразделения блокируется дружеским отрядом	Всегда
Движение подразделения блокируется вражеским отрядом	Редко
Подразделение атакует пустое место	Редко
Вражеский(ие) отряд(ы) скрылись при перемещении	Редко/Часто
Вражеский отряд подошел близко к подразделению стрелков	Часто

4.4 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Во время этой фазы подразделениям, которые получили ранее дополнительные приказы, можно отдавать новые приказы. Эти подразделения пользуются изменениями в положении подразделений врага и/или реагируют на события, произошедшие за предыдущие 10 минут (во время основной фазы и фазы реакции). Например, отряду может быть отдан приказ закрыть брешь в линии, созданную отступающим отрядом. В конце дополнительной фазы у каждого деморализованного отряда есть небольшой шанс поднять свой боевой дух на одну ступень.

4.5 ПРИКАЗЫ

Для всех приказов критически важно направление отряда (куда обращен его фронт). Подразделение может двигаться или атаковать только в этом направлении. Также подразделение получает серьезное пенальти, когда его атакуют с флангов или тыла. Символ приказа на карте указывает, где заканчивается действие приказа. Например, отряд будет двигаться в указанную ему точку, если ему отдан приказ движения, или атаковать, если ему будет отдан

соответствующий приказ (для атаки отряду надо подойти к точке атаки). В случае с атакой вполне возможно, что за то время, пока отряд двигался до указанной точки, его цель уже покинула ее, в таком случае ваше подразделение атакует любое вражеское подразделение, оказавшееся в пределах его досягаемости. Выстраиваясь для атаки, подразделение самостоятельно перестроится в нужном направлении.

Ближний бой используется для отдачи команды на атаку подразделениям, не имеющим стрелкового вооружения. Подразделение перемещается к указанной локации и атакует любой отряд противника, оказавшийся на его пути.

Стрельба используется для отдачи команды атаки стрелковым подразделениям. Само подразделение останется на месте, и будет обстреливать любую цель, оказавшуюся в указанном квадрате.

Наступление – форма ближнего боя, при которой атакующее подразделение получает бонус или пенальти во время первой атаки (атака с наскока), впоследствии атака превращается в обычный ближний бой. Подразделения могут атаковать только вперед (исключение: отряды, которые получили дополнительные приказы, могут развернуться во время предыдущих фаз).

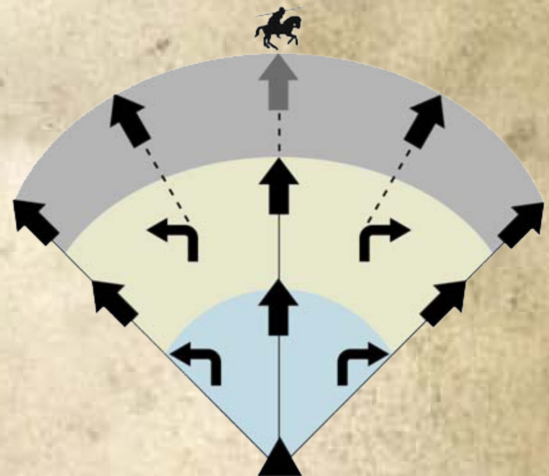
Движение – приказ подразделению переместиться на новую позицию.

Направление – изменить направление фронта подразделения.

Отступление – специфическая форма движения, при которой подразделения начинает двигаться сразу назад, развернувшись на 180°.

Направление и движение

Двигаясь, подразделение самостоятельно совершает изменения направления, поворачивая во время движения. Картинка справа иллюстрирует последовательность движения, поворотов и изменений направления фронта, которые совершает подразделение, чтобы дойти до указанного места. Прямые стрелки показывают движение, а повернутые стрелки – изменения направления фронта. Кавалерия, движущаяся прямо вперед, перемещается быстрее других отрядов. Цвета приблизительно иллюстрируют, сколько успевает пройти подразделение за каждую фазу хода. Войска, идущие в атаку, подчиняются при перемещении тем же правилам.



Защита – этот приказ дает подразделению бонус, если на него нападают, но при этом остается на месте.

Контратака – специализированный приказ защиты. Контратакующее подразделение получает бонус или пенальти во время первого раунда защиты, потом оно переходит в обычную защиту.

Резерв – подразделения, получившие это приказ, получат дополнительные приказы в дополнительной фазе хода. Вы можете пользоваться этим приказом, чтобы использовать то или иное подразделение в роли тактического резерва. Например, отряду может быть отдан приказ закрыть брешь в линии, созданную отступающим отрядом.

Примечание: подразделение, получившее приказ «Резерв», получает особую возможность – сохранять свое направление во время движения (то есть оно плавно переходит к новой позиции).

4.6 БИТВА

Рукопашный бой

И атакующие, и защищающиеся войска одновременно вступают в бой. За каждую свою группу подразделение получает шанс нанести урон противнику следующим образом: маленькие войска получают один шанс на группу, средние войска – два шанса на группу и большие войска получают четыре шанса на группу. Каждое удачное повреждение уменьшает численность оппонента на одну ступень. Как только группа получила пять единичек урона, она уничтожена. В таблице 1.0 (см. Приложение) приведены модификаторы урона для различных факторов рукопашной.

Подразделение, которое несет большие потери, чем его противник, может быть ‘отброшено’. Если это происходит, отброшенное подразделение начинает отступать, сохраняя строй и выходя из боя. Если оно при этом проходит через вражеское подразделение, оно несет дополнительные потери. Если этот отряд проходит через дружеское подразделение, его дух упадет еще ниже, более того, оно может понизить и боевой дух этого подразделения. Подразделение, отброшенное за пределы карты или на непроходимую местность, потеряно до конца битвы. За каждую единицу потерь (100 человек) у подразделения есть шанс потерять единичку боевого духа (обратитесь в раздел 4.7, чтобы получить более подробную информацию).

Если боевой дух подразделения снизился до «паника», оно начнет немедленно отступать и будет отступать до тех пор, пока его боевой дух не повысится после автоматической проверки, которая проводится в конце каждой резервной фазы. Командир подразделения относится к его первой группе (самой левой). Если группе лидера причиняется урон (или если она уничтожена), есть шанс, что он будет убит или ранен в бою. Убитый или раненый военачальник заменяется временным командующим до конца битвы. Раненые военачальники будут доступны позднее в кампании, но если командира убили, то он навсегда будет заменен временным командиром. Полностью рассеянное, бежавшее с поля боя или потерявшее военачальника подразделение может понизить боевой дух находящихся поблизости дружеских отрядов.

Кавалерийские отряды могут ‘заартачиться’ и отказаться атаковать слонов. Если это произойдет, кавалеристы моментально потеряют единичку боевого духа. Отряды слонов, бегущие с поля боя, впадут в ярость. Они будут отступать в случайном направлении, нанося единичку урона всем войскам (дружеским и вражеским), оказавшимся на их пути.

Стрельба

Стреляющие войска атакуют противника с дистанции, и противник не наносит им ответного урона. За каждую свою группу подразделение получает шанс нанести урон противнику следующим образом: маленькие войска получают один шанс на группу, средние войска – два шанса на группу и большие войска получают четыре шанса на группу. Каждое удачное повреждение уменьшает численность оппонента на одну ступень. Как только группа получила пять единичек урона, она уничтожена. Чтобы определить, какой урон наносят стрелки, в расчет принимается множество факторов, модификаторы которых приведены в Приложении в таблице 2.0.

Большая дистанция - любая дистанция, которая превышает половину максимальной дистанции стрельбы. Боевые потери противника имеют такую же вероятность снижения боевого духа или убийства военачальника, как и в случае с рукопашной. У стрелков есть небольшая вероятность поразить свое подразделение, если оно располагается вблизи цели.

Военачальники

У некоторых командиров есть особые атрибуты, о которых вы можете узнать, щелкнув портрет предводителя. У лидера может не быть атрибутов, или, в отдельных случаях, у него может быть их несколько. Атрибуты бывают следующими:

Тактический гений: Получает бонус в битве и имеет увеличенный шанс получить приказы на реакцию/дополнительные приказы.

Герой: У военачальника увеличенный шанс успешно пройти проверку боевого духа и повышенная вероятность убить военачальника противника в битве.

Трусливый: У военачальника, управляемого компьютером, повышенный шанс отступления с поля битвы, а его подразделение чаще проваливает проверку духа.

Некомпетентный: Войска военачальника получают пенальти в битве.

4.7 ПОКАЗАТЕЛИ ВОЙСК

У войск есть следующие показатели:

Ранг: Существует четыре ранга (уровня обучения) войск: **элита**, **ветераны**, **воины** и **рекруты**. Обучение влияет на наносимый противнику урон, сопротивляемость к некоторым стратегическим картам и на способность восстанавливать боевой дух. Между битвами все подразделения, в которых осталась хотя бы одна группа, автоматически поднимаются в ранге на ступень.

Боевой дух: В игре существует четыре уровня боевого духа: **высокий**, **дрогнули**, **низкий** и **паника**. Он влияет на наносимый урон. Кроме того, паникующие войска сами выходят из боя и отказываются подчиняться приказам. В конце каждого хода у всех подразделений есть шанс восстановить один уровень духа. Чем ниже его боевой дух, тем выше эта вероятность. Проверка боевого духа происходит при следующих обстоятельствах (подразделение, провалившее проверку, немедленно теряет один уровень духа):

- Одна проверка за потерю каждой единички войск
- Одна проверка каждый раз, когда погибает группа
- Подразделение, отброшенное назад и прошедшее через дружеские войска, всегда теряет один уровень боевого духа
- Одна проверка за каждое рассеянное или бежавшее дружеское подразделение, находящееся поблизости
- Одна проверка, если командир подразделения пал или был ранен в битве
- Одна проверка, если неподалеку пал в сражении военачальник-герой дружеского подразделения
- Одна проверка, если высший военачальник (Юлий Цезарь) погиб или был в битве
- Подразделение теряет один уровень боевого духа, если через него проходит бегущий с поля боя дружеский отряд
- Кавалерийское подразделение должно пройти проверку духа, если ему отдан приказ атаковать слонов

Оружие: Оружие, которым вооружены бойцы, определяет их возможности в бою. Например, стрелки не могут атаковать противника в рукопашной, но будут защищаться, если их атакуют, правда, с серьезными пенальти. Конные лучники и слоны – специальные войска – они могут атаковать как с дистанции, так и в ближнем бою.

Броня: В игре реализованы четыре уровня брони: тяжелая, средняя, легкая и нет (для небронированных войск). Броня определяет шанс войск получить повреждения.

4.8 СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Во время кампании игрок может приобрести стратегические карты. В некоторых битвах у игрока автоматически есть определенные карты. Вы можете выбрать ту или иную карту, нажав кнопку **«Карты»** на интерфейсе.



Появится список доступных карт. Перетащите карту на подразделение, чтобы сыграть ее. Если вы выбрали отряд, у которого уже есть сыгранная на нем карта, тогда будет показан список уже сыгранных на нем карт вместо списка доступных карт. Всего в игре есть 10 разных стратегических карт:

Заграждение: Играется на своих пращниках. Дает отряду пращников увеличенный шанс попадания на весь ход.

Неистовство: Играется на своих войсках ближнего боя. Дает своим войскам шанс попадания +2, а его противникам +1. Действие длится целый ход.

Страх: Играется на любом подразделении противника рангом ниже элиты. Отряд противника может немедленно потерять единичку боевого духа. Существует небольшой шанс того, что отряд устоит и не поддастся эффекту карты.

Огненные стрелы: Играется на своих лучниках. Огненные стрелы удваивают повреждения, наносимые отрядом, в течение раунда. Однако они получают пенальти –1 к шансу попасть.

Здоровье: Играется на любом своем подразделении. Эта карта немедленно восстанавливает 2-3 единички группы. Обратите внимание, что таким образом может быть восстановлена и погибшая группа.

Инициатива: Играется на любом своем подразделении. Карта немедленно меняет инициативу таким образом, что отряд будет самым первым выполнять заданные ему действия. В одной фазе могут быть сыграны несколько карт, самая 'лучшая' инициатива будет у того подразделения, на котором сыграна последняя карта, за ним будет действовать отряд, на котором была сыграна предыдущая карта инициативы и т.д. Подразделение также получит возможность получить приказы на реакцию или дополнительные приказы, если карта сыграна в соответствующей фазе (то есть, игрок сможет немедленно отдать приказ войскам). Эффект длится только один ход.

Отравленное оружие: Играется на любом своем подразделении. Удваивает урон, наносимый отрядом в ближнем бою в следующем раунде. Подразделение, однако, получает пенальти –1 к шансу попасть.

Сигнал сбора: Играется на любом своем подразделении, которое мгновенно восстанавливает один уровень боевого духа.

Разведка: Играется на любом месте карты. Эта карта открывает участок карты сражения, скрытый туманом войны. Однако туман войны не развеивается, и на следующем ходу игрок уже не будет видеть, что происходит в этой точке.

Черепаха: Играется на любом своем подразделении, шанс попасть по нему понижается на 1. Длительность один ход, эффект не зависит от действий отряда.

4.9 ПОБЕДА

Каждый сценарий длится до тех пор, пока не закончатся отведенные на него ходы, пока игрок не выполнит все поставленные перед ним задания или пока одна из армий не будет разбита. После завершения сценария определяется статус победы (или поражения), базирующийся на относительном количестве нанесенного и полученного урона, выполнении заданий и за каждый ход, что оставался до конца 'дня сражения'.

Задания

В каждом сценарии есть несколько заданий (или целей), которые надо выполнить, чтобы одержать победу в битве. Некоторые из них зависят от выполнения предыдущей цели и не открываются до того, как будет выполнено предыдущее задание. Задания отмечаются на карте флагом. Описание задания вы можете прочесть в меню сценария.

Как только сценарий закончится, вы увидите экран итогов битвы, включая награды и медали, которые получают особо проявившие себя военачальники. Если вы одержали победу, вы продолжите кампанию, если же вы потерпели поражение, то вам придется переиграть сражение.

Нажмите кнопку «Главное меню», чтобы вернуться в главное меню (или «Следующее», или «Повторить»), в зависимости от того, одержали вы победу или поражение. В кампании вы можете смириться с поражением (вы не получите очков престижа) или переиграть битву, стараясь все-таки одержать победу.

Некоторые военачальники, хорошо показавшие себя в битве, могут улучшить войска или получить новые атрибуты. Если игрок одержал победу, они перейдут вместе с ним в следующий сценарий, иначе они примут участие в повторе текущей битвы.

В кампании Юлий Цезарь получает единичку престижа за обычную победу и две единички – за славную победу. Точно так же во время гражданской войны игрок становится на одну ступень ближе к установлению полного контроля над

Римским государством за каждую одержанную победу и на две ступени – за каждую славную победу.

5.0 ИНТЕРФЕЙС КАМПАНИИ

Между сценариями кампании игрок может восполнять потери, обучать войска и покупать стратегические карты, которые можно будет использовать в последующих битвах.

5.1 УПРАВЛЕНИЕ АРМИЕЙ



В кампании в распоряжении Цезаря находится шесть легионов. Эти легионы переходят с ним из битвы в битву, накапливая опыт и возмещая потери. В некоторых сражениях под его командование передаются вспомогательные и «артиллерийские» войска. Эти части не будут доступны после завершения битвы. Войска для битвы выбираются кнопкой **«Мобилизация»**, все войска в мобилизованном подразделении примут участие в грядущей битве. Восполнять потери можно двумя путями. Первый способ: призвать в армию новобранцев (это стоит денег на наем и обучение). Подразделение теряет одну ступень опыта за каждые две замещенные группы (округление вниз, хотя подразделение теряет как минимум одну ступень опыта, если оно получает подкрепления). Второй способ заключается в том, чтобы дать частям автоматически восстановить свои силы, поскольку войска после боя восполняют половину своих потерь бесплатно. Однако они все равно теряют опыт, как если

бы получили подкрепление. Таким образом, совершая ротацию легионов, игрок может сэкономить на подкреплении. В каждой битве есть ограничение на число мобилизуемых подразделений (подразделений, не формаций).

5.2 СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Игрок может купить до трех стратегических карт каждого типа. Они переносятся из битвы в битву, но исчезают, когда используются. Их действие объясняется на каждой карте. Карты играются в битвах, их действие было подробно описано выше.

5.3 КАЗНА

Существует три основных источника денег:

- Добыча в последней битве
- Налоги
- Трофеи (базируются на понесенных в последней битве потерях)

Также доступно золото, остававшееся у вас перед битвой. Золото расходуется на выплаты (базируются на текущих ‘живых’ войсках) и покупки (купленное на этом ходу). Золото может быть потрачено:

- Мобилизация формации – 15 золотых за каждую группу в формации
- Группа подразделения – 20 золотых
- Любая стратегическая карта – 20 золотых

Как только совершите все необходимые покупки, вы можете перейти на экран дислокации войск, нажав **«Продолжить»**.

5.4 ДИСЛОКАЦИЯ ВОЙСК

Перед каждой битвой (за исключением первой), игрок должен разместить свои войска. На этом экране вы видите карту будущего сражения. Места, в которых вы можете разместить войска, выделены «боксами». Если вы видите темную иконку, это значит, что в этом месте могут быть помещены только войска определенного типа (например, кавалерия). Чтобы разместить подразделение, выберите его из списка доступных отрядов и щелкните на желаемом месте. Чтобы отменить, щелкните **«Отмена»**. Когда расставите все войска, нажмите **«Продолжить»**, чтобы начать сражение.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Атрибут – Трусливый 17

Атрибут – Герой 17

Атрибут – Некомпетентный 17

Атрибут – Тактический гений 17

Б

Боевой дух 18

В

Военачальники 17

Воля к битве 10

Вооружение 18

Вращение камеры 10

Временный командующий 16

Г

Гражданская война 12

Громкость эффектов 8

Громкость музыки 8

Д

Деньги 22

Дислокация войск 22

З

Задания 6

И

Игровой экран 9

Индикаторы 12

Индикаторы статистики войск 10

Инициатива 11

Интерфейс 9

Информация о подразделении 11

К

Карта – Берсеркер 19

Карта – Заграждение 19

Карта – Здоровье 19

Карта – Инициатива 19

Карта – Огненные стрелы 19

Карта – Отравленное оружие 19

Карта – Разведка 19

Карта – Сигнал сбора 19

Карта – Страх 19

Карта – Черепаха 19

Кнопки приказов 11

Командир подразделения 11

М

Масштабирование карты 10

Мобилизация 21

Модификаторы урона для рукопашной 25

Модификаторы урона стрельбы 26

Н

Направление 15

О

Одиночная битва 6

Основная фаза 13

П

Перемещение по карте 10

Победа 19

Подсказки 8

Престиж 12

Приказ – Ближний бой 15

Приказ – Движение 15

Приказ – Защита 15

Приказ – Направление 15

Приказ – Наступление 15

Приказ – Отступление 15

Приказ – Резерв 16

Приказ – Стрельба 15

Приказы 14

Присоединение к сетевой игре 8

Проверка боевого духа 18

Р

Рукопашный бой 16

С

Сервер 8

Создание сетевой игры 8

Стратегические карты 18

Стрельба 17

Т

Туман войны 13

У

Уровень обучения 17

Уровень сложности 5

Усовершенствование войск 21

Ф

Фаза дополнительная 14

Фаза основная 13

Фаза реакции 14

Х

Ходы 12

Э

Эффекты теней 9

ПРИЛОЖЕНИЯ

Таблица 1.0 – Модификаторы рукопашной					
Модификаторы командира	Тактический гений	+1	Модификатор обучения	Элита	+2
	Некомпетентный	-1		Ветеран	+1
				Воин	0
				Рекрут	-1
Модификаторы боевого духа	Высокий	0	Броня врага	Тяжелая	-2
	Войска дрогнули	-1		Средняя	-1
	Низкий	-2		Легкая	0
	Паника	-4		Нет	+2
Модификаторы оружия (рукопашная)	Копье	+1	Модификаторы оружия (наскок)	Копье	+2
	Меч/Топор	+1		Меч/Топор	+1
	Копье конницы	+1		Копье конницы	+2
	Меч конницы	+1		Меч конницы	+1
	Метательное оружие	-2			
Модификаторы типа войск	Атака слона Яростная атака слона	+2 +4	Модификатор приказа	Противник в защите	-1
	Мечники атакуют копьеносцев	+1			
	Слоны атакуют кавалерию	+2			
	Кавалерия атакует копьеносцев	-4			
	Модификатор повреждений группы больших юнитов	+1			
	Атака на слона	-1			
Модификаторы территории	Противник на возвышенности	-1	Модификатор направления	Враг зашел с фланга	-2
	Противник за стеной	-1		Враг с тыла	-4
				Атака во фланг противника	+2
				Атака с тыла противника	+4

Таблица 2.0 – Модификаторы стрельбы					
Модификаторы боевого духа	Высокий	+0	Модификаторы обучения	Элита	+2
	Войска дрогнули	-1		Ветеран	+1
	Низкий	-2		Воин	0
				Рекрут	-1
Модификаторы территории	Противник на возвышенности	-1	Броня врага	Тяжелая	-3
	Стрелки на возвышенности	+1		Средняя	-2
				Легкая	-1
				Нет	+1
Модификаторы оружия (малая дистанция)	Праща/Пилум	+2/+2	Модификаторы оружия (большая дистанция)	Праща/Пилум	-1/-2
	Лук	+1		Лук	0
	Катапульта	-1		Катапульта	+3
	Скорпион	+2		Скорпион	+1
Модификаторы типа войск	Стрельба по слонам	-1	Модификаторы приказа	Противник в защите	-1
	Стрельба со слонов	-1			

СОЗДАТЕЛИ

Koios Works

Руководство
Kevin Albright (Исполнительный продюсер)
Bruce Ballengee (Продюсер)
Russ Pearlman (Продюсер)

Разработка игры
Kevin Albright
Russ Pearlman

Программирование
Marshall Belew (Ведущий программист)
Russ Pearlman

Графика
Keith Kapple (Ведущий 2D-художник и фигурки)
Joel Christiansen (Ведущий 3D-художник)
Jamie Ward (Swamp Rat Studios - swampratstudios.com)

Музыка и звук
Will Loconto, Rick Loconto, Bjorn Lynne

Тестеры
Ignacio Arrizabalaga, Chuck Chase, Blaine Christiansen,
Chaim 'Tinjaw' Krause, Mark Mclaughlin,
Brian Seaworth, Robert 'Hertston' Stanley,
Mark 'Murky71' Vermeulen

Особая благодарность
Нашим семьям за их поддержку.
Wargame Foundry
Chipotle

Matrix Team

Исполнительный продюсер
David Heath

Помощник продюсера
Erik Rutins

Дизайн логотипа
Marc Schwanebeck

Дизайн упаковки
Marc Schwanebeck

Сцена 3D-битвы
Kostas Nikellis

Руководство
Michael Eckenfels

Дизайн и макет руководства
Marc Schwanebeck

PR и маркетинг
Joe Liebermann

Администратор
Liz Stoltz

Поддержка продукта
Marc Schwanebeck, Mike Vahan
Daniel Heath, Alex Fiedler
Erik Rutins, David Heath

Администрация форума
Paul Vebber, Marc Schwanebeck
Erik Rutins, David Heath

Дизайн Web базы данных
Alex Fiedler

Системный администратор
Mike Vahan

Сеть и поддержка PC
Ron Duquesnel

Руководитель отдела КК
Erik Rutins

Особая благодарность
Ron Denesco, Debra Pugh, Renee Schoenfelder, Marti Nagy, Thomas Heath, Yvonne Heath, Steve Hyatt Tom Flow и Mike Sayet

Следующее поколение Matrix
David Vebber, Megan Vebber, Rowan Liebermann, Andrew Heath, Nicholas Heath, Shane Heath, Austin Stoltz Noah Stoltz, Cameron Eckenfels Hannah Eckenfels и Erik Conkling

Наша сила
Мы благодарны Господу Богу за то, что он дал нам сил и терпения закончить проект нашей мечты. Мы также хотим поблагодарить наших друзей и семьи за их бесконечную любовь и поддержку.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ MATRIX GAMES

MATRIX GAMES НЕ ДАЕТ НИКАКИХ ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ ОТНОСИТЕЛЬНО ПРОГРАММ, ЗАПИСАННЫХ НА КОМПАКТ-ДИСКЕ ИЛИ ДИСКЕТЕ, ИЛИ ИГРЫ, ОПИСАННОЙ В ЭТОМ РУКОВОДСТВЕ, ИХ КАЧЕСТВА, ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ, ТОВАРНОГО СОСТОЯНИЯ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЦЕЛЯХ. ПРОГРАММЫ И ИГРА ПРОДАЮТСЯ «КАК ЕСТЬ». ВЕСЬ РИСК ОТНОСИТЕЛЬНО ИХ КАЧЕСТВА И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ЛОЖИТСЯ НА ПОКУПАТЕЛЯ. MATRIX GAMES НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ПРЯМЫЕ, НЕПРЯМЫЕ, СЛУЧАЙНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ, ПРИЧИНЕННЫЕ ЛЮБЫМИ ДЕФЕКТАМИ В ИГРЕ ИЛИ ПРОГРАММЕ, ИЛИ ЗА ПОТЕРЮ ДАННЫХ, ВОЗНИКШУЮ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ (ПРОГРАММЫ). В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ MATRIX GAMES ПРЕДУПРЕЖДАЛА О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ (НЕКОТОРЫЕ ГОСУДАРСТВА НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ПРОИЗВОДИТЕЛЮ ОТКАЗЫВАТЬСЯ ОТ ЛЮБЫХ ГАРАНТИЙ, ТАК ЧТО ВОЗМОЖНО, ЧТО ПРИВЕДЕННЫЙ ВЫШЕ ТЕКСТ К ВАМ НЕ ОТНОСИТСЯ).

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ MATRIX GAMES

Прилагаемая программа и это руководство пользователя защищены авторским правом. Все права сохранены. Покупатель может отпечатать руководство или получить отпечатанное руководство при покупке копии игры. Matrix Games дает покупателю право пользоваться одной копией программы. Вы не можете давать ее другим людям и не имеете права любыми способами деассемблировать, декомпилировать, проводить реинжиниринг или изменять программу. Вы можете создавать свои сценарии с помощью свободно распространяемых редакторов. Права на созданные сценарии принадлежат их авторам, и Matrix Games не имеет к ним притязаний. Вы не можете делать копии или распространять их в любом виде. Нарушители авторских прав будут преследоваться в судебном порядке.

© 2005 Matrix Games. Авторские права сохранены. Matrix Games и логотип Matrix Games являются торговыми марками Matrix Games. Все другие торговые марки и названия являются собственностью их владельцев и Matrix Games не имеет никаких притязаний на них.

ИСПОЛЬЗУЯ ЭТОТ ПРОДУКТ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ И ОГРАНИЧЕННОЙ ГАРАНТИИ